

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah peneliti melaksanakan, mengumpulkan dan menganalisis data pada penelitian ini, peneliti dapat memaparkan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan teknik permainan *The Aim Marble Carpet* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dibahas;
 - b. Peneliti membagi siswa ke dalam empat kelompok yang masing-masing terdiri dari lima orang;
 - c. Peneliti meminta satu orang siswa dari masing-masing kelompok sebagai wakil maju ke depan kelas untuk bermain *The Aim Marble Carpet*, sedangkan tiga anggota lainnya dari masing-masing kelompok mendampingi sambil berdiskusi dan mencatat kemungkinan jawaban atas pertanyaan yang mereka dapatkan;
 - d. Peneliti memberikan waktu lima menit pada setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan yang tersedia pada media *The Aim Marble Carpet*;
 - e. Peneliti meminta satu orang perwakilan siswa untuk menuliskan jawaban di papan tulis dan mengizinkan teman sekelompoknya untuk membantu memberikan jawaban ataupun mengoreksinya;
 - f. Peneliti mengoreksi jawaban setiap kelompok dan memberikan apresiasi kepada mereka; dan

- g. Peneliti memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah dipelajari.

Dalam menggunakan teknik permainan *The Aim Marble Carpet*, proses pembelajaran pada siswa tidak hanya berjalan secara individual melainkan secara kelompok. Seluruh siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa siswa juga aktif bertanya, baik mengenai materi pembelajaran, ataupun mengenai penggunaan teknik permainan *The Aim Marble Carpet*. Hal ini dapat dilihat dari semua siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat perlakuan dan tes serta antusias siswa saat menggunakan teknik permainan *The Aim Marble Carpet*.

- 2) Hasil analisis data tes dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas XI IBBU SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2016/2017 setelah mengikuti pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis melalui penggunaan teknik permainan *The Aim Marble Carpet* yaitu sebesar 8,4. Nilai tersebut berada pada rentang 7,5-8,4, yang artinya kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa dikategorikan baik. Dengan demikian, teknik permainan *The Aim Marble Carpet* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
- 3) Berdasarkan hasil angket yang diberikan terhadap 29 orang siswa mengenai tanggapan mereka tentang penggunaan teknik permainan *The Aim Marble Carpet* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis yakni sebagai berikut: (1) Pada umumnya, siswa (86,25%) menyatakan bahwa teknik permainan *The Aim Marble Carpet* dapat memudahkan dan membantu mereka dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis; (2) Selain itu, lebih dari setengah siswa

(89,96%) merasa senang dan sebagian besar siswa (75,89%) menyukai teknik permainan *The Aim Marble Carpet* sehingga siswa termotivasi untuk belajar bahasa Perancis. Hampir setengahnya dari seluruh siswa (34,49%) berpendapat bahwa teknik permainan *The Aim Marble Carpet* membuat mereka bingung dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis karena mereka merasa sulit untuk mendapatkan point yang mereka inginkan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam kegiatan belajar mengajar, hendaknya pengajar memberikan latihan menulis kepada siswa secara rutin dan mengoreksinya agar siswa terbiasa untuk menulis, khususnya menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan baik dan benar dari struktur kalimat maupun penggunaan kosakata. Selain itu, latihan menulis yang intens dalam bahasa Perancis dapat meminimalisir keragu-raguan siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka untuk lebih sering menulis dalam bahasa Perancis. Di samping itu, hendaknya pengajar juga dapat memilih dan mencoba menggunakan teknik permainan atau media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan merubah suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 2) Bagi siswa, hendaknya lebih sering melatih diri dalam menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis pada saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran bahasa Perancis dengan beragam tema. Selain menggunakan teknik permainan *The Ai Marble Carpet* sebagai alternatif, siswa juga bisa memanfaatkan internet, buku dan media sosial untuk secara perlahan

mengembangkan ide-ide dan gagasan serta mengasah kemampuan menulis bahasa Perancis mereka.

- 3) Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar penelitian tentang teknik permainan *The Aim Marble Carpet* dapat digunakan dan lebih dikembangkan lagi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu inspirasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan teknik dan media yang lebih menarik dan inovatif.